

GRAHA PEMUDA DAN REMAJA DI MANADO

“PLURALISME DALAM GUBAHAN BENTUK DAN RUANG ARSITEKTURAL”

Disusun Oleh:

Sahril

Luther Betteng¹⁾

Indradjaja Makainas²⁾

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado

Email : sahril0202@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu agenda besar kehidupan berbangsa dan bernegara adalah menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dan membangun kesejahteraan hidup bersama seluruh warga Negara dan umat beragama. Melihat kondisi lokal kota Manado saat ini sangat memprihatinkan, stabilitas keamanan di kota Manado patut dipertanyakan dan menjadi tanggung jawab kita bersama selaku masyarakat Manado.

Kasus pembunuhan dan penggunaan senjata tajam semakin meningkat dan sangat meresahkan masyarakat. Manado yang dikenal dengan semboyan Torang Samua Basudara kini tergugah eksistensinya ditengah maraknya kasus pembunuhan.

Setelah diidentifikasi, diantara berbagai kasus tersebut ternyata sebagian besar pelaku pembunuhan dan penggunaan senjata tajam adalah para (pemuda) dan (remaja) yang rata-rata sebahagian besar sudah putus sekolah dan dibawah pengaruh minuman keras.

Ada beberapa pendekatan yang perlu dilakukan oleh pemerintah untuk mengurangi terjadinya kasus kasus diatas. Salah satu pendekatan yaitu pembinaan mental yang bebrbasis Religius. Berkaca dari kasus-kasus inilah, maka dipandang perlu untuk membuat suatu wadah/bangunan (graha) yang mampu mengakomodir dan membingkai meraka semua dalam suatu kesepahaman dan semangat (pluralisme) guna terwujudnya satu tatanan masyarakat yang lebih baik dan berguna bagi nusa dan bangsa.

Kata Kunci:*Graha Pemuda dan Remaja, Pluralisme, Bentuk dan Ruang Arsitektural*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang.

Pemuda adalah sosok individu produktif dan mempunyai karakter yang khas seperti revolusioner, optimis, berpikiran maju, memiliki moralitas, dan sebagainya. Namun, pemuda juga memiliki kelemahan yang mencolok yaitu kontrol diri dalam artian mudah emosional, sedangkan kelebihan pemuda yang paling menonjol adalah mau menghadapi perubahan, baik berupa perubahan sosial maupun kultural dengan menjadi pelopor perubahan itu sendiri. Dalam Undang-Undang yang dimaksud dengan Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. (BAB I Pasal 1 UU NO 40 Tahun 2009).

Melihat kondisi lokal kota Manado saat ini sangat memprihatinkan, stabilitas keamanan di kota Manado patut dipertanyakan dan menjadi tanggung jawab kita bersama selaku masyarakat Manado. Kasus pembunuhan dan penggunaan senjata tajam semakin meningkat dan sangat meresahkan masyarakat. Manado yang dikenal dengan semboyan *Torang Samua Basudara* kini tergugah eksistensinya ditengah maraknya kasus pembunuhan.

Setelah diidentifikasi, diantara berbagai kasus tersebut ternyata sebagian besar pelaku pembunuhan dan penggunaan senjata tajam adalah para pemuda dan remaja yang rata-rata sebahagian besar sudah putus sekolah dan dibawah pengaruh minuman keras. Ada beberapa pendekatan yang perlu dilakukan oleh pemerintah untuk mengurangi terjadinya kasus kasus diatas. Salah satu pendekatan yaitu pembinaan mental yang bebrbasis Religius. Berkaca dari kasus-kasus inilah, maka dipandang perlu untuk membuat suatu wadah yang mampu mengakomodir dan membingkai meraka semua dalam suatu kesepahaman dan semangat pluralisme guna terwujudnya satu tatanan masyarakat yang lebih baik dan berguna bagi nusa dan bangsa. Sebagaimana tertera dala UU NO 40 Tahun 2009 BAB X PRASARANA DAN SARANA KEPEMUDAAN Pasal 35:

(1) Pemerintah dan pemerintah daerah wajib menyediakan prasarana dan sarana kepemudaan untuk melaksanakan pelayanan kepemudaan.

(2) Organisasi kepemudaan dan masyarakat dapat menyediakan prasarana dan sarana kepemudaan.

2. Rumusan Masalah

Mengacu pada hal di atas maka dirumuskan permasalahan desainnya, bagaimana menghadirkan tempat yang menyediakan fasilitas, informasi, tempat latihan serta pengembangan kepribadian pemuda yang berbasis semangat ke Indonesiaan atau semangat pluralisme.

3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penyediaan tempat untuk kegiatan kepemudaan dan remaja berupa “Graha Pemuda dan Remaja di Manado” guna membentuk karakter kepemudaan dan pembangunan mental yang baik, yaitu :

1. Menghadirkan wadah untuk pendapatan informasi secara teori berupa tempat pelatihan untuk kegiatan Kepemudaan.
2. Adanya tempat pertemuan bagi komunitas-komunitas Pemuda khususnya di Sulawesi Utara.
3. Menyediakan sarana olah raga dan pembinaan mental generasi muda yang berbasis religi dan kebudayaan.
4. Memberikan ruang untuk berekspresi bagi para pemuda dalam hal pengembangan minat dan bakat sehingga mampu mengukir prestasi dalam segala bidang.

METODE PERANCANGAN

- Pendekatan perancangan Graha Pemuda Dan Remaja Di Manado meliputi tiga aspek utama perancangan yaitu :
 1. Tipologi Objek
 2. Pendekatan Tematik (*Pluralisme Dalam Gubahan Bentuk dan Ruang Arsitektural*)
 3. Pendekatan Tapak dan Lingkungan
- Proses berpikir yang digunakan yaitu jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain, dari satu *forward* ke *feedback*, dari alur maju ke alur mundur, dan sebaliknya, secara terus-menerus dan berdasarkan pertimbangan pemikiran dan pengalaman perancang.
- Proses perancangan yang dipakai disini mengarah pada model desain generasi ke II yang dikembangkan oleh John Zeizel (1981), dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang terus menerus (*cyclical/spiral*). Model desain seperti ini dipilih sebagai proses perancangan karena model desain ini cenderung tidak membatasi permasalahan sehingga desain nantinya bisa optimal sesuai maksud dan tujuan perancangan.

KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek

Graha Pemuda dan Remaja merupakan suatu tempat atau wadah bagi para pemuda dan remaja untuk menyalurkan hoby dan bakat sesuai dengan keinginan pemuda dan remaja tersebut. Tempat ini juga merupakan sebuah wadah untuk pembentukan jati diri dan pembinaan mental berbasis religi dan cultural yang di bingkai dalam semangat Bhineka Tunggal Ika.

Dalam artikel Wikipedia Graha lazim digunakan adalah arti dalam bahasa ‘kawi’ yang hidup di Jawa yang artinya rumah. Dalam perkembangannya Graha diartikan sebagai rumah mewah, rumah besar, rumah yang indah, dan singgasana. Demikian juga diartikan gedung yang mewah sehingga sering digunakan untuk nama tempat yang bagus

Dalam artikel yang di muat dalam ArtiKata Pemuda merupakan orang yang masih muda. (Sosok individu yang berusia produktif dan mempunyai karakter khas).

Dalam artikel yang di muat dalam ArtiKata Remaja merupakan orang yang mulai dewasa (Masa antara 12-18 tahun dalam proses pertumbuhan seorang individu sesudah meninggalkan masa anak-anak menjelang masa dewasa)

Dari uraian sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa Graha Pemuda dan Remaja adalah Tempat bagi sekelompok orang, masyarakat yang berusia produktif dan mempunyai karakter khas yang spesifik yaitu revolusioner, optimis, berpikiran maju, memiliki moralitas dan lain sebagainya.

2. Lokasi dan Tapak



Gambar 1. Lokasi Perancangan Yang Terletak Pada Kecamatan Sario
Sumber : Google Earth (2014)

3. Kajian Tema

Pluralisme (bahasa Inggris: *pluralism*), terdiri dari dua kata *plural* (=beragam) dan *isme* (=paham) yang berarti beragam pemahaman, atau bermacam-macam paham.

Dalam ilmu sosial, Pluralisme adalah sebuah kerangka dimana ada interaksi beberapa kelompok-kelompok yang menunjukkan rasa saling menghormati dan toleransi satu sama lain. Mereka hidup bersama (koeksistensi) serta membuahkan hasil tanpa konflik asimilasi.

Pluralisme dapat dikatakan salah satu ciri khas masyarakat modern dan kelompok sosial yang paling penting, dan mungkin merupakan pengemudi utama kemajuan dalam ilmu pengetahuan, masyarakat dan perkembangan ekonomi.

Pluralisme adalah suatu paham atau pandangan hidup yang mengakui dan menerima adanya “KEMAJEMUKAN” atau “KEANEKARAGAMAN” dalam suatu kelompok masyarakat. Kemajemukan dimaksud misalnya dilihat dari segi agama, suku, ras, adat-istiadat, dll. Segi-segi inilah yang biasanya menjadi dasar pembentukan aneka macam kelompok lebih kecil, terbatas dan khas, serta yang mencirikhasikan dan membedakan kelompok yang satu dengan kelompok yang lain, dalam suatu kelompok masyarakat yang majemuk dan yang lebih besar atau lebih luas. Misalnya masyarakat Indonesia yang majemuk, yang terdiri dari pelbagai kelompok umat beragama, suku, dan ras, yang memiliki aneka macam budaya atau adat-istiadat.

Pendidikan Dalam Konteks Pluralistik

Sasaran puncak pendidikan ada di luar pendidikan, yaitu kebudayaan. Dengan demikian nilai-nilai masyarakat yang beradab akan tetap bertahan meski dihujani aneka ragam konflik atau ajang klaim-klaim yang saling bertentangan sebagai akibat relativisme budaya. Interaksi positif antaretnik akan melahirkan adaptasi dan peradaban baru.

- **Universal** : Dapat menerima semua golongan dan aliran agama manapun serta latar belakang kebudayaan dan suku bangsa berbeda yang akan belajar aktualisasi diri dan kebudayaan, asalkan ditinjau dari sudut pandang Kemajemukan. Sehingga tidak menimbulkan kontradiksi.
- **Akomodasi** : Sebagai wahana dalam mengakomodasi kegiatan-kegiatan sosial dan budaya antara umat beragama dalam masyarakat melalui kegiatan pengembangan kajian lintas budaya.
- **Arsitektural** : Merancang sebuah bangunan yang (*un_usually*), tidak biasanya/tidak kaku/berbentuk skayter seperti taman bermain, aneh dan membingungkan, namun memiliki jiwa atau makna yang sangat dalam, sebagai bentuk ekspresi dari sebuah eksplorasi dari sebuah eksperimental desain yang bersifat prediksi.

- **Pluralistik** : *Pluralistik, menyebar tidak ada yang ditonjolkan, tidak ada hirarki, yang mana dalam hal ini kegiatan spiritual dan kegiatan duniawi dalam konsep keseimbangan.*

4. Analisis Perancangan



Gambar 2. Lokasi Perancangan Yang Terletak Pada Kecamatan Sario
Sumber : Google Earth (2014)

- Luas Site : 31.132 m²
- Luas Sempadan Pemukiman : 1.137 m²
- Luas Sempadan Jalan : 1.566 m²
- Luas Sempadan Sungai : 3.865 m²
- Total Luas Site : 24.564 m²
- Hirarki pertama KDB Max 50%
 - LLD : 30% X 31.132 = 9.340
 - LLD : 40% X 31.132 = 12.453
 - LLD : 50% X 31.132 = 15.566
- Hirarki pertama KLB Max 500 %
 - TLL : 300% X 31.132 = 93.396
 - TLL : 400% X 31.132 = 124.528
 - TLL : 500% X 31.132 = 155.660

Batasan-batasan site dalam skala mikro :

- Utara : Sungai Boulevard
- SELATAN : Pemukiman penduduk, dan Kantor PLN.
- BARAT : Teluk Manado, Manado Town Square
- TIMUR : Sungai, dan Pemukiman penduduk

Tanggapan Rancangan :

1. Untuk mempermudah proses perletakan masa bangunan, lokasi site disesuaikan dengan tinggi Jln. Piere Tendean yang merupakan jalan utama, dengan menimbun sedikit permukaan tapak yang miring pada bagian Timur site, mengingat kondisi site saat ini yang sedikit memiliki kemiringang.
2. Area yang merupakan site efektif untuk membangun digunakan untuk perletakan masa utama.
3. Bagian site yang berada pada garis sempadan dapat digunakan sebagai lahan parkir dan area untuk penghijauan buatan seperti penanaman vegetasi.

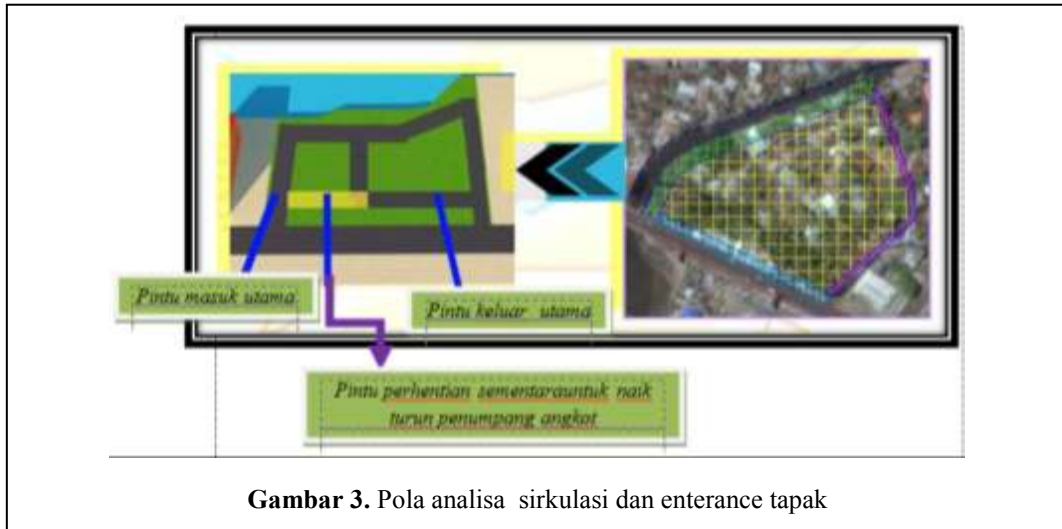
KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep Aplikasi Tematik

Dalam perancangan Graha Pemuda dan Remaja di Manado, penerapan tematik *Pluralisme Dalam Gubahan Bentuk dan Ruang Arsitektural* digunakan pada aspek - aspek sebagai berikut :

1. Pola Sirkulasi
2. Gubahan Bentuk dan Tata Masa
3. Ruang Luar

2. Konsep Perancangan Perletakan *Entrance* dan Sirkulasi tapak

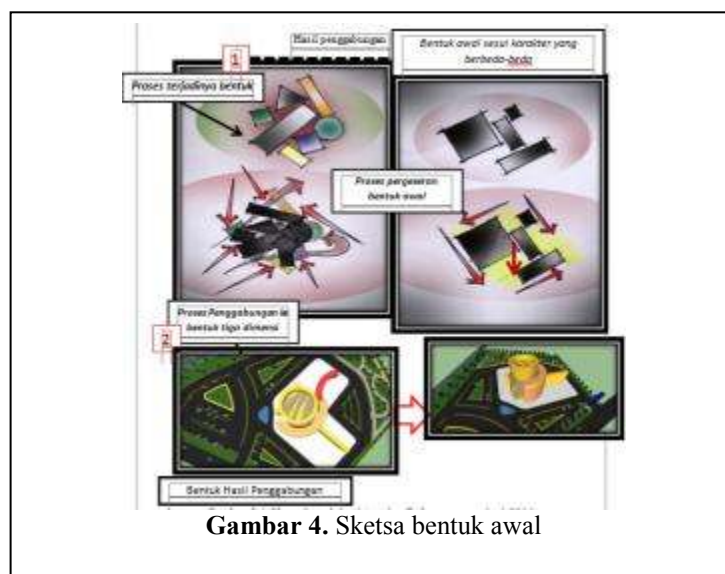


Konsep perancangan Perletakan *Entrance* Dan Sirkulasi Tapak :

- Sirkulasi ini menggunakan pola sirkulasi jaringan (*network*) yang saling terhubung ke beberapa titik terpadu.
- Perletakan *Entrance* yang terpisah antara pintu masuk dan pintu keluar agar jalur sirkulasi kendaraan menjadi lebih teratur. Jalur sirkulasi pejalan kaki yang mengelilingi bangunan menggunakan konsep pedestrian hijau agar pengguna dapat dengan nyaman melakukan aktivitas di dalam tapak, Jalur sirkulasi *service* yang terpisah agar kegiatan *service* / bongkar muat tidak mengganggu aktivitas pengguna lainnya.

3. Konsep Gubahan Bentuk dan Tata Masa

- Konsep Gubahan Bentuk :

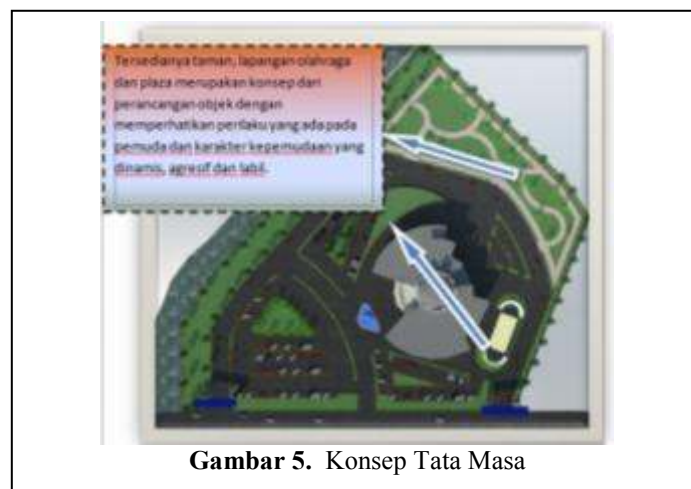


Analisa gubahan bentuk dan ruang didasarkan dari apa yang diwadahi oleh objek yang saat ini di rancang, dan dapat menggambarkan kegiatan yang berhubungan dengan objek tersebut. Bentuk berawal dari tema perancangan sebagai penyatu dari dua fungsi berbeda antara tempat penjualan aksesoris dan tempat pelatihan.

Diambil bentuk dasar Persegi Panjang, segitiga dan lingkaran karena sesuai dengan proses dan karakter pemuda yang cenderung dinamis dengan menganalisa kondisi bangunan pada saat ini dan implementasi solusi-solusi yang memungkinkan bentuk ini membuat bangunan untuk beroperasi secara maksimal sesuai dengan fungsinya.

- Konsep Tata Masa :

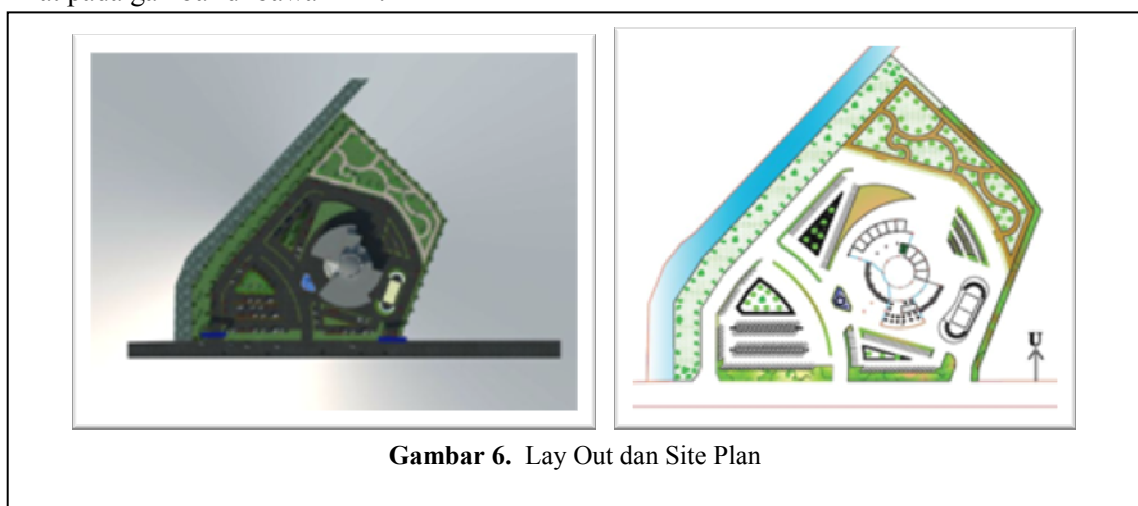
Konsep aplikasi tema terhadap rancangan bukan hanya pada bangunan utama saja tetapi secara menyeluruh pada setiap bangunan yang berada di dalam tapak terpilih. Tema utama yang di terapkan adalah *Pluralisme Dalam Gubahan Bentuk Dan Ruang Arsitektural*. Untuk itu melihat kondisi saat ini, *Pluralisme Dalam Gubahan Bentuk dan Ruang Arsitektural* sebagai tema perancangan digunakan untuk menggabungkan berbagai karakter kepemudaan dan semangat kemajemukan dalam satu konteks dan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki dampak yang baik bagi pemuda dan remaja di Manado serta dapat mencapai prospek dan fisibilitas yang diharapkan.



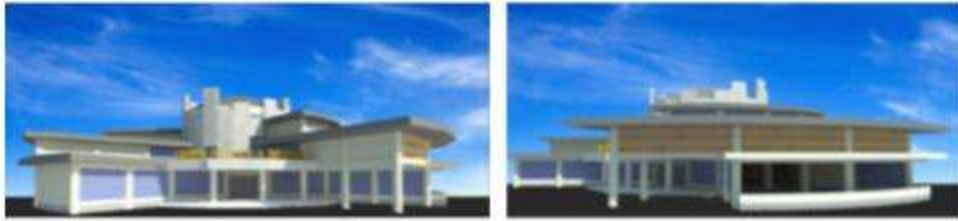
Dengan mempertimbangkan pola perilaku pemuda pada lingkungan sosialnya yang begitu aktif, dinamis, agresif, sensitive dan sebagainya. Selain itu bentuk mempertimbangkan jenis perilaku yang TERBUKA yang ada pada manusia. Graha Pemuda lebih menyediakan fasilitas-fasilitas PEMBINAAN MENTAL bagi pemuda agar mampu meminimalisir perilaku menyimpang yang berkembang di lingkungan pemuda saat ini.

HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan dari kajian konsep perancangan baik secara struktural maupun arsitektural dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

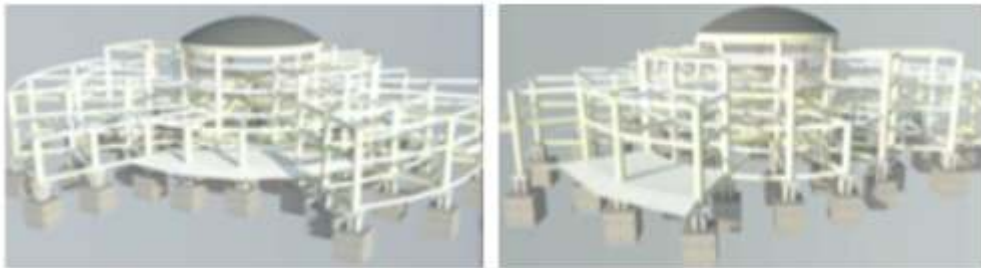


Masyarakat Indonesia yang majemuk, yang terdiri dari berbagai kelompok umat beragama, suku, dan ras, yang memiliki aneka macam budaya atau adat-istiadat. Dari sinilah muncul konsep **lingkaran** dalam penataan ruang dalam sebagaimana bisa membingkai semua perbedaan tadi dalam satu semangat kebhinaka tunggalikaan. Berangkat dari sinilah konsep lay out dan site plan dikonsepkan berdasarkan tema perancangan.



Gambar 7. Tampak Bangunan

Dalam ilmu sosial, Pluralisme adalah sebuah kerangka dimana ada interaksi beberapa kelompok-kelompok yang menunjukkan rasa saling menghormati dan toleransi satu sama lain. Mereka hidup bersama (koeksistensi) serta membuahkan hasil tanpa konflik asimilasi. Maka lahirlah konsep selubung bangunan yang melambangkan berbagai macam perbedaan yang terdapat pada atap dan fasade pada lingkaran atap bagian atas bangunan.



Gambar 8. Isometri Struktur

Struktur yang digunakan pada bangunan terbagi atas tiga yaitu struktur badan, struktur atap, dan struktur bawah. Struktur badan bangunan menggunakan struktur rangka kaku beton bertulang. Struktur atap bangunan menggunakan struktur atap plat dan struktur rangka baja. Struktur bawah menggunakan struktur pondasi sumuran.

PENUTUP

Kesimpulan

Pemuda berperan aktif sebagai kekuatan moral, kontrol sosial, dan agen perubahan dalam segala aspek pembangunan nasional. (Undang –Undang NO 40 tahun 2009 BAB V Pasal 16). Dalam pembaruan dan pembangunan bangsa, pemuda mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis sehingga perlu dikembangkan potensi dan perannya melalui penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan sebagai bagian dari pembangunan nasional. Untuk membangun pemuda, diperlukan pelayanan kepemudaan dalam dimensi pembangunan di segala bidang kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Telah kita ketahui bahwa pemuda atau generasi muda merupakan konsep-konsep yang selalu dikaitkan dengan masalah nilai. hal ini merupakan pengertian ideologis dan kultural daripada pengertian ini. Di dalam masyarakat pemuda merupakan satu identitas yang potensial sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber insani bagi pembangunan bangsanya karna pemuda sebagai harapan bangsa dapat diartikan bahwa siapa yang menguasai pemuda akan menguasai masa depan.

Berkiblat dari sini maka dipandang perlu untuk mendesain suatu wadah yang dapat menampung segala kreatifitas pemuda dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam bentuk *Graha Pemuda dan Remaja Di Manado: Pluralisme Dalam Gubahan Bentuk Dan Ruang Arsitektural*. Dan mampu wedahi aktifitas kepemudaan serta bagaimana mengajarkan tentang paham pluralisme serta hidup bersama dalam perbedaan menuju masyarakat Indonesia yang madani serta mampu mengakomodir dan membingkai meraka semua dalam suatu kesepahaman dan semangat pluralisme guna terwujudnya satu tatanan masyarakat yang lebih baik dan berguna bagi nusa dan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aninymous, Peraturan Pemerintah no 36 tahun 2005 Peraturan Pelaksanaan Undang Undang No 28 Tahun 2002;
- Aninymous, Undang – Undang Republik Indonesia No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan;
- Geldard, Kathryn. (2011). Intervensi Praktis Bagi Remaja Beresiko, Yogyakarta : Pustaka Pelajar;
- Karsono, Bambang; Wahid, Julaihi. (2011). Desain Dan Konsep Arsitektur Lansekap Dari Zaman ke Zaman, Yogyakarta : Graha Ilmu;
- Mangun Wijaya, Y. B. (2013). Wastu Citra Cetakan Kelima, Jakarta : Gramedia;
- Munawar, Said Agil Husen. (1987). Fikih Hubungan Antar Agama., Jakarta : Ciputat Press;
- Sarwono, Sarlito. (2013). Psikologi Remaja, Jakarta : Rajawali Press;
- White, Edward T. (1992). Buku Sumber Konsep, Bandung : Intermatra;